

**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE DAN TINGKAT EKONOMI
TERHADAP PERILAKU DAN HASIL BELAJAR SISWA
(STUDI KASUS DI SMP N 4 TENGARAN)**

¹⁾ Dwi Utoro, ²⁾ Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M.Pd,

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia
Email: ¹⁾ dwiutoro408@gmail.com, ²⁾ Dpalekahelu2@gmail.com

Abstract

Online game is a media which very popular by many people both students and adults, where the purpose of this research is to determine the influence of online game and its relation to the economic level towards students behavior and learning outcome. This research is a descriptive research conducted in SMP Negeri 4 Tenganan by taking data samples 8th grade and sampling techniques in this study using a random sampling. Retrieving data using questionnaires and interviews unstructured. The results of this study is the relation between online game and the family economic level and online game with the influence toward student behavior as structured patterns, the results of the data that has been processed, online game has no effect toward student learning outcome for average values exceeding 70-80 students average value.

Keywords: Online Game, Economic Level, Student Behavior, Student Learning Outcome

Abstrak

Game online adalah media yang sangat digemari oleh banyak kalangan baik pelajar maupun kalangan dewasa, dimana tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh game online dan tingkat ekonomi yang akan dikaitkan dengan perilaku dan hasil belajar. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang dilakukan di SMP Negeri 4 Tenganan dengan mengambil sampel data kelas VIII dan teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan random sampling. Pengambilan data menggunakan kuesioner dan wawancara tidak terstruktur. Hasil penelitian ini adalah adanya kaitanya game online dan tingkat ekonomi keluarga serta adanya pengaruh game online dengan perilaku siswa sebagai pola yang terstruktur, dari hasil data yang telah diolah game online tidak ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena nilai rata-rata siswa 70-80 melebihi nilai rata-rata.

Kata kunci: Game online, Tingkat ekonomi, Perilaku, Hasil belajar

¹⁾ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

²⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga